



Cultura de la información

Unidades de Informação na perspectiva das políticas culturais e do desenvolvimento sociocultural

Marco Antônio de Almeida

Universidade de São Paulo
Brasil · marcoaa@ffclrp.usp.br

Resumo: O trabalho reflete sobre processos de mediação sociocultural que permitem o acesso e a apropriação de informações por parte das pessoas. Centra-se em mediações que são estruturadas a partir de unidades de informação. O trabalho discute alguns casos empíricos de mediação cultural e de informação a partir da seleção de experiências de política cultural gestadas em unidades de informação no Brasil, na Colômbia (Medellín) e Espanha (Madrid) fazendo uso de conceitos como "mediação cultural", "apropriação social da informação", "políticas culturais", "unidades de informação." Uma questão que mereceu especial reflexão foi a forma como as políticas culturais associadas às tecnologias da informação e da comunicação (TIC) tornaram possível o surgimento de novos ambientes de informação e comunicação, para redimensionar a relação dos indivíduos com a produção, a prática e a própria construção de identidades e memórias culturais. A pesquisa incluiu incursões aos espaços onde estes processos são desenvolvidos para observação, coleta de dados e entrevistas com gestores e usuários que participam dos projetos, além de "netnografias" no ambiente digital Web. Os resultados da pesquisa sintetizam alguns subsídios para pensar políticas socioculturais no contexto das unidades de informação. No caso da ciência da informação, seria perguntar: até que ponto a política de informação não seria, hoje, também um tipo de política cultural? Assim, as novas unidades de informação se tornariam ambientes culturais de informação, aparelhos, dispositivos e tecnologias de mediação, capazes de sistematizar, comunicar e fornecer o conhecimento intercultural, numa relação dialógica com o seu local e seus usuários.

Palavras-chave: Apropriação Social da Informação; Unidades de Informação; Cultura; Tecnologias de Informação e Comunicação; Mediação Cultural; Política Cultural.

Abstract: The work reflects on socio-cultural mediation processes that allow access and the appropriation of information by the persons. It focuses on mediations that are structured from information units. The paper discusses some empirical cases of cultural mediation and information from the selection of cultural policy experiences gestated in information units in Brazil, Colombia (Medellín) and Spain (Madrid) making use of concepts like "cultural mediation", "social appropriation of information", "cultural policies", "information units." One issue that deserved special reflection was how the cultural policies associated with information and communication technologies (ICTs) have made possible the emergence of new information and communication environments, to resizing the relationship of individuals to production, practice and own construction of identities and cultural memories. The research included forays to the spaces where these processes are developed for observation, data collection and interviews with managers and users participating in the projects in addition to "netnografias" on the Web digital environment. The findings of the research synthesizes some subsidies to think sociocultural policies in the context of the information units. In the case of information science, would be ask: to what extent the information policy would not, today, also one kind of cultural policy? As soon, the new information units would become cultural information environments, mediation apparatus, devices and technologies, able to systematize, communicate and provide intercultural knowledge, a dialogic relationship to its local and its users.

Keywords: Social Appropriation of Information; Information Units; Culture; Information and Communication Technologies; Cultural Mediation; Cultural Policy.

1. Entre espaço e ciberespaço: um novo *locus* para a cultura e a informação¹

A utilização do termo “Unidades de Informação” remete, de um modo geral, à infra-estrutura física do ambiente de trabalho e de atuação do profissional da informação. Santos e Ribeiro (2003, p. 243) referem-se a “arquivos, discotecas, filmotecas, hemerotecas, mapotecas, pinacotecas, os diversos tipos de centros de informação, os museus e as bibliotecas que se dedicam às atividades de informação”. Optam, assim, mais pela enumeração do que pela definição. De todo modo, os autores referem-se aos locais onde são oferecidos “serviços de informação” – que, numa definição circular, seriam os conjuntos de serviços oferecidos pela unidades de informação, que permitiriam a transmissão/transferência da informação para os usuários. Retornando a Santos e Ribeiro, ao final do verbete citado anteriormente há uma remissão para o termo “biblioteca”. Entre as definições elencadas para definir esta unidade de informação, está: “um centro de transferência de informação, composta pelos mais diversos tipos de documentos (livros, periódicos, slides, fotografias, filmes, mapas, discos, fitas magnéticas, vídeos, partituras, etc.). Um espaço dinâmico o qual atende a pesquisa, estudo e lazer”. (SANTOS; RIBEIRO, 2003, p. 30)

Sem entrar no mérito da discussão, bem polêmica por si só, da definição do que é “informação”², o que se deduz das observações acima é que a pré-condição de existência de uma unidade de informação é a disponibilidade de um local físico que a abrigue, no qual acervo possa ser devidamente armazenado e organizado. Por outro lado, a criação de um serviço de informação não depende necessariamente da existência de uma unidade de informação, podendo ser desenvolvido de acordo com as necessidades da instituição ou organização que decida criá-lo e/ou adotá-lo. O desenvolvimento das TICs, particularmente das redes telemáticas, possibilitou, entre outras, o surgimento, o desenvolvimento e a multiplicação de bibliotecas digitais e virtuais, colocando em questão a diferenciação entre unidades de informação e serviços de informação *strictu sensu*. O universo de bits e bytes não seria, por si só, uma unidade de informação? Na medida em que se converte em digital ou virtual, a biblioteca se reduz a um mero serviço ou pode ser considerada também uma unidade, um centro onde se busca e se troca informação?

A ideia, sempre reiterada, de que vivemos numa “sociedade da informação”, joga com o fato de que, além dos meios de comunicação tradicionais – jornais, rádio, televisão, telefone – também lidamos hoje com outros meios, mais recentes e interativos, como computadores e laptops com acesso à Internet, câmeras, celulares, Ipods, GPS, etc. Uma questão formulada com cada vez mais frequência é se a organização da informação nesses ambientes é a mesma de uma unidade de informação tradicional. Clay Shirky (2010) lembra-nos que na web “não existem estantes”, e que as classificações podem ser feitas de modos alternativos aos modos tradicionais, inclusive pelos próprios usuários – entraríamos aqui no território das folksonomias (WALL, 2007; CATARINO e BAPTISTA, 2007; GRACIOSO, 2008). Estas novas possibilidades, abertas pelas TICs e pelas redes telemáticas, descortinam novas possibilidades de atuação para os profissionais da informação, que podem ir *muito além* das unidades e serviços de informação tradicionais.

Um novo *locus* para os profissionais e usuários da informação? Antes de pensar nisso, vale refletir um pouco sobre o conceito. *Locus* significa lugar, em latim, e pode ser usado em diversos sentidos e para várias áreas, como na Psicologia, na Genética, na Matemática, etc.³ Numa perspectiva mais ligada às Ciências Sociais e à História, pode ajudar a compreender melhor uma distinção entre “espaço” e “lugar”. De acordo com as definições e origens dessas palavras, de um modo geral estabeleceu-se a relação entre os dois conceitos como sendo a de que o *lugar* é o *espaço ocupado*, basicamente habitado por seres humanos (já que uma de suas definições sugere sentido de povoado, região ou país). O acréscimo da ideia de habitar, neste contexto,

¹ O autor agradece à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) e ao Conselho Nacional de Pesquisa (CNPq) os apoios concedidos.

² Uma discussão histórica da evolução do conceito e de suas aplicações encontra-se em GLEICK, 2013.

³ *Locus* na genética é o local fixo num cromossomo onde está localizado determinado gene ou marcador genético. Já na matemática e em geometria, *locus* é um lugar geométrico que consiste no conjunto de pontos do espaço que gozam de uma determinada propriedade matemática. Em ambos os casos, curiosamente, *locus* é um marcador de um tipo de informação.

incorpora um novo elemento à concepção de lugar – o homem. O espaço físico deriva daí um significado e valor antropológico que o alça à condição de lugar em razão da mera presença do homem, seja para acomodá-lo fisicamente, como o seu lar, seja para servir como palco para as suas atividades. Em larga medida, se diz que quando o espaço nos é inteiramente familiar, torna-se um lugar. No fundo, é essa oposição que preside a distinção proposta por Marc Augé: “Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar” (AUGÉ, 1994, p. 73). Augé defende a hipótese que a supermodernidade é produtora de não-lugares, locais que induzem a um rápido movimento associado a uma não personalização do espaço e do indivíduo. O autor baseia-se em Michel de Certeau (23) ao referir-se ao não-lugar, este seria uma espécie de qualidade negativa do lugar, de uma ausência do lugar em si mesmo: “o espaço do não-lugar não cria nem identidade singular nem relação, mas sim solidão e similitude” (AUGÉ, 1994, p. 95).

Nesse sentido, estamos entendendo aqui *locus* como este lugar culturalmente significativo, perpassado pelas atividades humanas que lhe dão valor e sentido. Assim, buscaremos elencar a seguir alguns *locus* de informação e cultura que abrem possibilidades interessantes, quicá inéditas, e que ainda permanecem pouco explorados. São espaços tradicionais, mas com novas configurações, como as bibliotecas de Medellín. Também trataremos, por outro lado, de espaços que tradicionalmente não mereceram a mesma atenção que bibliotecas, arquivos e museus, seja pelo seu aparecimento mais recente, ou por não serem considerados até então como potenciais campos de atuação para os profissionais da área ou para a prestação de serviços para os “usuários”. Não será o caso de menosprezar os espaços ditos “tradicionais” – muito pelo contrário, já que várias das habilidades e conhecimentos requeridos por estes também o são nos novos espaços.

As informações sobre estes ambientes foram parcialmente obtidas por meios de fontes como publicações e sites, mas em sua maior parte são provenientes de visitas, observações *in loco*, entrevistas com administradores e conversas com seus usuários (aos quais agradeço imensamente). Do ponto de vista metodológico, não se tratam de estudos comparativos, visto que a própria seleção dos casos não foi construída antecipadamente, seguindo critérios pré-estabelecidos com o objetivo de construir um instrumental unificado de análise. As experiências brasileiras já vinham sendo alvo de minha atenção, e as experiências estrangeiras somaram-se às reflexões em virtude de oportunidades decorrentes de outros projetos. Nesse sentido, não houve um protocolo comum aplicado às observações e às entrevistas. Também seria muita pretensão de minha parte, por outro lado, chamar a este processo de estudo etnográfico, já que não possuiu o grau de planejamento e imersão que caracterizam este tipo de trabalho, e os períodos dedicados à análise e observação de cada experiência variaram muito.

Entretanto, essa vivência mista de pesquisador e usuário ocasional foi fundamental para a elaboração de algumas das observações e concepções que se seguem. Seguindo os mofados manuais de técnicas de pesquisa essa atividade poderia ser classificada como pesquisa exploratória; prefiro, entretanto, pensá-la como uma *flânerie* intelectual e sensorial, à La Walter Benjamin. Trata-se antes de uma cartografia exploratória, e de um convite à reflexão e, porque não, à ação política. O que se pode perceber foi um grande potencial para as *mediações culturais da informação*, especialmente no território dinâmico onde se cruzam a cultura, as redes telemáticas e as TICs, bem como as comunidades locais de artistas, produtores e usuários.

2. Cultura infocomunicacional, empoderamento social e políticas culturais

Podemos refletir a respeito dessas apropriações sociais numa re-leitura histórica das relações cultura-política-tecnologia a partir de alguns insumos de Habermas. Em seu estudo clássico publicado originalmente em 1962, *Mudança estrutural na esfera pública*, Habermas apontava como a expansão do sistema mercantil-financeiro em fins da Idade Média envolveu tanto a troca de mercadorias como a de informações. O surgimento das bolsas, dos correios e da imprensa são sintomas da

institucionalização desses canais de circulação de informações e crédito, constituindo uma ampla rede horizontal de dependências, que não se deixam mais ordenar nas relações verticais do sistema feudal. O que se destaca na análise de Habermas é o papel decisivo exercido pelos processos culturais que se deslocam da esfera do *privado* para, a partir da gradativa socialização dessas manifestações, influenciar a esfera do *político*. A revolução moral e política resultante do processo de formação e autonomização da subjetividade burguesa no século XVIII torna-se o fio condutor de *Mudança estrutural na esfera pública*. O novo sujeito que emerge desse processo é aquele que aprende a lidar reflexivamente com suas experiências.

Se tomarmos a fórmula inicialmente proposta pelo próprio Habermas para caracterizar a esfera pública, como sendo a esfera dos indivíduos privados reunidos como público, teremos uma nova condição social, pública e privada ao mesmo tempo, resultante da soma dos interesses particulares da burguesia, portadora de uma racionalidade jurídica e coletiva distinta da racionalidade do Estado, mas, ao mesmo tempo, em interação com a mesma. Habermas situa essa mudança no século XVIII, decorrente dos processos socioeconômicos e culturais mencionados anteriormente. Para historiadores como Peter Burke e Asa Briggs (2004), entretanto, essa ruptura iniciou-se antes, sendo possível reconhecer seus primórdios no século XVI, com a invenção da imprensa por Gutenberg. Essa perspectiva acrescenta mais uma dimensão importante à análise, envolvendo a questão tecnológica e midiática, apontando para as relações estreitas entre o advento da subjetividade moderna, a emergência do público e a *base técnico-material da revolução infocomunicativa* realizada pela imprensa.

O que nos interessa salientar é a perspectiva que Briggs e Burke abrem para a reflexão ao apontar que o processo de surgimento de um novo conceito de público também necessita ser pensado em relação a um fato tecnológico (no caso, a invenção da imprensa): “a tecnologia nunca pode ser separada da economia, e o conceito de revolução industrial precedeu o de revolução da comunicação – longa, contínua e eterna. O segundo conceito, claramente formulado apenas no fim do século XX, já tinha começado a tomar forma no século XIX” (BRIGGS; BURKE: 2004, p. 110/111).

O processo de ampliação dos debates públicos e a emergência de novas formas de sociabilidade informativa correlacionadas estariam intimamente ligados, portanto, ao processo das revoluções na comunicação, culminando com o advento da mídia eletrônica e, mais contemporaneamente, com as TICs.

Na contemporaneidade, assistimos à passagem das tecnologias analógicas às tecnologias digitais, o que traz implicações no processo de repasse das informações, alterando a direção dos fluxos infocomunicativos. Antes tínhamos um modelo que se exprimia pelo repasse das informações originadas de um emissor em direção a um receptor, por meio da emissão de um fluxo unilateral distribuído por um canal potencialmente afetado pela intervenção de ruídos. Já no modelo digital, o que se percebe é um processo comunicativo em rede e interativo. A distinção emissor/receptor dá lugar a uma interação de fluxos comunicacionais e informacionais entre o sujeito e as redes, fruto de uma navegação única e individual, que produz um processo comunicativo rizomático entre arquiteturas de informação (redes sociais, sites, blogs, etc.), conteúdos e pessoas/grupos. Segundo alguns autores, essa mudança é tão profunda que afeta a própria organização social. Para Manuel Castells (2003, p. 286) “a Internet não é simplesmente uma tecnologia; é o meio de comunicação que constitui a forma organizativa de nossas sociedades; é o equivalente ao que foi a fábrica ou a grande corporação na era industrial.” Para o autor catalão, a especificidade da atual sociedade é que sua organização em rede, ao mesmo que constitui a sua base material e tecnológica, permite o desenvolvimento de uma série de novas formas de relação social que não têm sua origem na Internet, que são frutos de uma série de mudanças históricas anteriores, mas que não poderiam desenvolver-se sem a Internet. Cabe perguntar, portanto, em que medida a internet reconfigura a idéia de espaço público e de representação política.

Essas reflexões permitem-nos estabelecer alguns parâmetros para esboçarmos uma definição de políticas culturais.

Primeiramente, interessa-nos uma definição suficientemente abrangente do termo. Como observa Isar (2013), muitas pesquisas acerca das políticas culturais acabam por restringir-se exclusivamente às políticas levadas a cabo pelos Estados (em seus diversos níveis administrativos). Na medida em que essas políticas de Estado estão longe de serem as únicas determinantes do que Isar denomina de “sistema cultural”, uma abordagem desse tipo acaba por ser limitante. Para o autor, a vida cultural está sendo moldada para além dos canais formalmente definidos ou delimitados pelo Estado. O desafio de pensar uma definição mais abrangente de “políticas culturais” é fazer justiça a duas dimensões complementares que a envolveriam. A primeira dessas dimensões relaciona-se com o crescente peso epistemológico e simbólico da cultura hoje, na medida em que ela (com)forma e (trans)forma o entendimento das pessoas e grupos, suas identidades e suas visões de mundo. A segunda dimensão, por sua vez, relaciona-se à substantividade da centralidade da cultura: sua real estruturação e organização, a distribuição dos recursos materiais e econômicos envolvidos e o papel desempenhado pelos diversos atores empíricos nessa dinâmica (Estado, instituições, organizações, empresas, grupos, etc.).

Outro aspecto importante para essa questão reside no ideal democrático atribuído a esse tipo de política, mas que nem sempre é explicitado. Nesse caso, como observa Isar, é importante fazer uma distinção entre a “*democratização da cultura e democracia cultural*”: dar às pessoas acesso a um conjunto predeterminado de bens e serviços culturais ou dar a elas instrumentos de agenciamento, vocalização e representação em termos de suas próprias expressões culturais” (ISAR, 2013, p. 29). A primeira idéia, de democratização da cultura, implica num conjunto de bens culturais previamente legitimado, ao qual seria dado acesso às massas. Já a segunda idéia, de democracia cultural, buscaria ampliar e diversificar o acesso não só aos bens, mas também aos meios de produção e distribuição cultural, dando às pessoas o agenciamento para se envolverem nos debates sobre o valor das próprias identidades e expressões culturais.

O atual cenário estimula a repensar as políticas culturais, considerando-se desde sua formulação mais geral até seus contextos locais, abrangendo toda a cadeia de mediações que vão do macronível do Estado ao micronível dos usuários-cidadãos. Obviamente é prematuro afirmar que vivemos um estado de “democracia cultural”, nos termos de Isar, de novas práticas dos sujeitos, mas é claro que o processo tecnológico em curso descortina novas e promissoras possibilidades nesse sentido.

Por sua vez, o conceito de mediação também apresenta uma polissemia bastante complexa. De um ponto de vista geral, ocupa papel central nas explicações das Ciências Sociais em relação aos processos gerais de sociabilidade e construção do conhecimento. Do ponto de vista especializada, recobre semanticamente um rol de atividades bastante díspares entre si, circulando das tradicionais concepções de “atendimento ao usuário” às atividades dos mediadores culturais nas instituições (museu, biblioteca, arquivo, centro cultural, etc.) ou à construção de produtos e de políticas de capacitação e formação. Desse modo, por ora trataremos de assumir a plasticidade do conceito, sem buscar encapsulá-lo numa definição consensual, mas problematizando-o contextualmente. (ALMEIDA, 2008; DAVALLON, 2007). As TICs possibilitam novas perspectivas nesse campo, mas, ao mesmo tempo, acrescentam mais camadas de complexidade ao processo. No caso das mediações tecnológicas, proporcionadas por ferramentas informacionais (portais, sites, weblogs), procuraremos entendê-las dentro das dinâmicas próprias das redes sociotécnicas. As redes sociotécnicas instalam uma forma comunicativa constituída de fluxos e trocas de informações “de todos para todos” – são redes sociais nas quais as plataformas disponibilizadas pelas TICs desempenham papel importante, mas cuja interação não se resume, necessariamente, a esse suporte. O que interessa-nos destacar é que subjaz, na opção pelo uso do termo redes sociotécnicas, uma concepção de internet como *artefato cultural*, no qual ocorre uma interação entre as relações *on line/off line* que são determinantes para os usos e configurações dessa tecnologia. No Brasil contemporâneo, é possível fazer uma leitura nessa perspectiva das disputas que se desenrolam no campo das políticas públicas culturais. Na perspectiva da “democracia cultural” de Isar, as mediações culturais desempenham papel estratégico no âmbito

das políticas culturais no sentido de apontarem para a possibilidade de “empoderamento” (enpowerment) dos indivíduos e grupos.

Uma questão que merece especial reflexão é a de como as políticas culturais, associadas às tecnologias de informação e comunicação (TICs), têm possibilitado a emergência de novos ambientes de informação/comunicação conectados a redes sociais, e redimensionado a relação dos indivíduos com a produção, a prática e a própria construção de identidades e memórias culturais. Estes ambientes surgem a partir de iniciativas do Estado ou, quando são decorrentes de iniciativas da sociedade civil, recebem o apoio do mesmo. A constituição de redes sociais a partir das unidades de informação que alocam essas políticas culturais de acesso e apropriação da informação e do conhecimento tem sido uma das consequências desse processo, nem sempre prevista, entretanto, no escopo inicial dessas políticas.

Outro ponto relativo às questões que envolvem as políticas culturais e os processos de mediação é a presença, bastante marcante em alguns casos, de processos de acesso/divulgação-circulação da informação e de processos de acesso/apropriação-formação de competências técnico-culturais. Em outras palavras: a preocupação, de um lado, de fazer circular a informação e torná-la pública, especialmente a informação cultural; e, de outro, a preocupação em capacitar e formar os atores envolvidos (individuais e coletivos), traduzida numa oferta de cursos, oficinas, seminários, projetos abertos, etc. Aqui se pode perceber melhor a sintonia com algumas das ideias de Habermas. Devemos lembrar que, para ele a “competência comunicativa” não é expressão de alguma entidade abstrata, nem atributo da sociedade como um todo, mas um processo que, a qualquer instante, pode ser desencadeado pela disposição e capacidade dos parceiros da interação, de sustentar discursivamente suas posições mediante argumentos. Os atores são, portanto, portadores de processos de aprendizado, produtos de um processo de formação de sujeitos. (ALMEIDA, 2012)

Desse modo, é possível que o ponto central não seja focar em mais conhecimento, na lógica da pura acumulação e difusão quantitativa. Talvez o desafio, especialmente para as Ciências da Informação e da Comunicação, recaia agora na necessidade de se reformular as próprias “perguntas de infocomunicação” – ou, em outras palavras, de se refletir a partir das mediações e políticas culturais as questões relacionadas à formação de acervos, aos formatos informacionais, aos conteúdos das mensagens, às relações com os usuários. Os novos movimentos político-culturais, para citar apenas um exemplo, já estão abalando muitas das seguranças teóricas das ciências sociais como um todo. No caso dos campos citados, valeria perguntar: em que medida as políticas de infocomunicação não seriam, hoje, também políticas culturais? Desse modo, os novos ambientes de informação seriam, na verdade, *ambientes culturais da infocomunicação*, aparatos, dispositivos e tecnologias mediadoras, capazes de comunicar conhecimento intercultural.

3. Políticas e Mediações culturais: Brasil, Espanha e Colômbia

3.1. O Programa Cultura Viva e os Pontos de Cultura

No primeiro ano do governo Lula, mais precisamente em agosto de 2003, realizou-se em Brasília o seminário “O software livre e o desenvolvimento do Brasil”. No folder do evento a opção pelo software livre era explicada porque seu uso coletivo estimulava a produção e troca de conhecimento em todos os níveis da sociedade, orientando-se para as necessidades específicas das comunidades e favorecendo a inclusão digital. Como observa Hermano Vianna, não se tratava de um panfleto de extremistas hackers fora do poder, mas parte de um discurso oficial de governo, “uma profissão de fé numa verdade aparentemente inquestionável: o software livre estava sendo apresentado como a vanguarda, e o Brasil seria também um país de vanguarda por legitimá-lo como foco das preocupações do Estado” (Vianna, 2011, p. 316). A construção de políticas culturais digitais durante a gestão do ministro Gilberto Gil (2003-2008) à frente do MinC, e mantidas posteriormente por seu sucessor Juca

Ferreira (2008-2010) estavam em perfeita consonância com o “espírito hacker”⁴ que impregnou a opção pelo software livre. Gilberto Gil, como artista, já era conhecido por sua “cibermilitância”, pela simpatia e proximidade a alguns pressupostos da cibercultura.

Em julho de 2004, o MinC, dentro desse espírito, formulou sua primeira iniciativa voltada para a cultura digital: a proposta de implantação de estúdios digitais de produção audiovisual, conectados à internet e utilizando software livre nos Pontos de Cultura, no âmbito do Programa Cultura Viva. O MinC estabeleceu como diretriz para suas ações três pilares conceituais: autonomia, protagonismo e empoderamento (*empowerment*), que se relacionariam também a três dimensões da cultura, a simbólica, a cidadã e a econômica. A proposta dos Pontos de Cultura seguia essa filosofia e invertia a lógica de atuação do Estado: em vez de levar ações culturais prontas para as comunidades, são estas que definem as práticas que desejam fortalecer, com reconhecimento e apoio do governo. Esta ação se concretiza no apoio a projetos de espaços culturais, os denominados Pontos de Cultura, selecionados por editais públicos ou em parcerias com estados, municípios e redes dos pontos.

Os Pontos de Cultura envolvem iniciativas relacionadas à arte, cultura, cidadania e/ou economia solidária, conduzidas por organizações não governamentais de caráter cultural e social, legalmente constituídas, já existentes pelo menos dois anos antes de sua seleção, que, mediante editais públicos nacionais, passam a receber recursos do Ministério da Cultura por três anos, para impulsionar ações em suas comunidades, conforme o projeto apresentado, passando a receber recursos diretos do Fundo Nacional de Cultura. Denominada *Ação Cultura Digital*, a iniciativa procurava potencializar a rede formada pelos Pontos e apresentava um caráter transversal, tanto no âmbito do programa, quanto no do Ministério. Até 2013, o MinC havia investido num total de 3663 pontos e pontões espalhados pelo país (MinC, 2014).

Sem a exigência de um modelo único de atividades, programação ou instalações físicas, os Pontos de Cultura têm em comum, desde seu lançamento, além da gestão compartilhada entre poder público e comunidade, a presença em diversos deles, de um estúdio digital multimídia. A primeira parcela do financiamento seria destinada prioritariamente à aquisição do kit multimídia, quando ele não fosse encaminhado pelo próprio MinC. Composto de microcomputadores conectados à internet e utilizando software livre, e de recursos para edição de áudio e imagem, câmera fotográfica, filmadora e equipamento de som, o estúdio viabiliza tanto a produção de conteúdos digitais como vídeos, fotografias, músicas, documentários, blogs, sites e programas para rádios e TVs digitais comunitárias, quanto a difusão dessa produção na rede. A criação dessa teia – a articulação em rede entre os Pontos de Cultura – tem nos estúdios digitais, ligados à internet, a sua semente e infraestrutura.

A rede é também incentivada pelos Pontões Digitais, criados pelo MinC a partir de 2007. Há duas principais diferenças entre os Pontos e os Pontões. A primeira diz respeito à natureza dos projetos: enquanto os Pontos de Cultura realizam ações diretas nas comunidades, com interferência na dinâmica local própria dos grupos, espera-se que os Pontões de Cultura, por sua vez, tenham o perfil de articuladores, formadores de rede e atuação mais macro, em um conjunto determinado de Pontos de Cultura que pode ser organizado por temática ou por região. A outra diferença refere-se à instituição proponente, seu perfil de atuação e capacidade de agenciamento: como os Pontões de Cultura têm característica de formadores e articuladores, é fundamental que possuam estrutura material e humana suficiente para transitar entre esses diferentes pontos de cultura. O público contemplado por esta iniciativa inclui tanto quem participa diretamente das atividades desenvolvidas nos projetos culturais, quanto integrantes da comunidade, que assistem às apresentações artísticas ou participam de cursos e oficinas. Vale atentar para o caráter de processo, e não de produto ou serviço, que se pretendia para a iniciativa: o MinC dava, portanto,

⁴ A referência a um “espírito hacker” parte do entendimento dos hackers como indivíduos que elaboram e modificam software e hardware de computadores, seja desenvolvendo funcionalidades novas, seja adaptando as antigas. É importante diferenciá-los dos crackers, termo usado para designar quem pratica a quebra (ou cracking) de um sistema de segurança, de forma ilegal ou sem ética. Este termo foi criado em 1985 por hackers em defesa contra o uso jornalístico equivocado do termo hacker.

centralidade não à infraestrutura tecnológica, mas ao caráter de *transformação* suscitado pelas novas possibilidades de expressão e de produção cultural, bem como de circulação dessa produção no ciberespaço, de construção de uma cultura de rede e de usufruto dessa conexão para um sem-número de objetivos.

A gestão 2003-2010 do MinC caracterizou-se pela busca da incorporação da tecnologia digital às políticas públicas, mas considerando o computador e a internet como pontos de partida, e não como objetivos finais em si, numa concepção de inclusão digital que também era inclusão social (nessa perspectiva, podemos aproximar esse ideário das concepções de Warschauer, 2006). Dessa forma, o MinC priorizou não a infraestrutura tecnológica, mas o potencial de transformação suscitado pelos novos paradigmas de produção, circulação e consumo cultural. O que se buscou foi ampliar as possibilidades de ressonância de expressões culturais (bastante limitada nos meios de comunicação de massa tradicionais), incentivando práticas de compartilhamento, debate, articulação e trabalho colaborativo, apresentando novas perspectivas para o acesso à informação e ao conhecimento.

Segundo dados do IPEA (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada), as principais atividades dos Pontos Digitais são audiovisuais (71,1%), vindo na sequência música (69,8%), festas populares (66,8%) e teatro (56,2%). A ordem de frequência das atividades culturais em Pontos que não aderiram ao digital muda, sendo que em primeiro lugar vem a música (78,8%), depois as festas populares (62,9%), o teatro (61,9%) e a dança (59,6%). As atividades voltadas à geração de renda também apresentam diferenciações entre os Pontos. Enquanto 32,8% dos Pontos Digitais desfrutaram de renda proveniente do artesanato, 40,4% dos não digitais fizeram o mesmo; 17,9% obtiveram renda de atividades relacionadas à venda de DVD, de vídeo e de outro produto audiovisual; 13,2%, com o concerto musical; 10,2%, com o teatro; e 8,5%, com a dança. A lista muda para os não digitais, cujos maiores percentuais, depois do artesanato, destacam o teatro (15,9%) e a dança (12,6%) como atividades que geram renda (SILVA, 2011).

Na avaliação realizada pelo IPEA (Silva e Araújo, 2010), a ação foi reportada frequentemente como muito importante, mas também foram apontados muitos problemas, entre eles, as dificuldades de acompanhamento, assistência técnica inadequada e outras inerentes ao uso de ferramentas livres: a inadequação de algumas delas para uso no campo artístico, em especial no campo audiovisual. Para os pesquisadores, ficou a impressão de que a obrigatoriedade do uso do Linux representou, para muitas instituições, mais um fator de dificuldade do que de facilidade. A falta de intimidade com o sistema operacional somada à falta de suporte efetivo por parte do MinC levou algumas delas a optarem por usar o Windows. Enfatize-se que, em alguns estados, os Pontões ou outros pontos foram indicados como capazes de fazer uso e realizar capacitação adequada nos termos da Cultura Digital. Mas esse processo foi seletivo e insuficiente, já que outros Pontos desses mesmos estados criticaram os processos e a abrangência dessa capacitação. Essa realização “enviesada” dos objetivos da política, mesmo não cumprindo o *script* proposto (ao utilizar um software proprietário no lugar de um software livre) nos remete à dinâmica estabelecida por Michel de Certeau (1994), já mencionada anteriormente, entre o emprego de estratégias e o emprego de táticas. Em dois microestudos de caso realizados com dois Pontões, em São Paulo e em Ribeirão Preto (SP), observamos dinâmicas diferentes. No Pontão paulistano a presença de pessoas que dominam o Linux é maioria, tanto que uma das atividades que gera renda para o Pontão é a oferta de cursos e oficinas de capacitação nessa ferramenta para membros de outros Pontos de Cultura. A seguir detalharemos a atuação de um Pontão de Cultura e de sua conexão com a rede local de Pontos, o que permitirá visualizar melhor o processo.

3.2. Madrid

Em Madrid, a variedade de experiências em relação a novos *lôcus* de cultura e informação é bastante diversificada. De pequenos a grandes espaços, com propostas híbridas de atuação ou focados em um tipo específico de atividade, o conjunto de instituições oferece muitos elementos para a reflexão.

O espaço El Matadero de Madrid foi o que ocupou mais tempo de minhas investigações empíricas, pela riqueza e complexidade do local, onde acompanhei as atividades de uma instituição (A Casa do Leitor) que pode ser entendida como uma unidade cultural de informação.

Ocupando as antigas instalações de um matadouro e curtume municipal, o Matadero apresenta-se como ponto de encontro de profissionais da cultura, criadores e públicos, buscando despertar o interesse pela cultura entre os cidadãos e gerar novos públicos para a arte. Nesse sentido, presta particular atenção à difusão do trabalho dos criadores locais, à criação urbana contemporânea, numa perspectiva transdisciplinar, de hibridização e ruptura de fronteiras que contempla todas as formas de expressão artística: teatro, cinema, música, desenho, arquitetura e urbanismo – transversalmente conectadas a ações de formação, capacitação e intervenção. O modelo de cooperação institucional é público e privado, com participação da sociedade, seja na forma de apoios financeiros, seja na participação de coletivos ou de atores individuais nos projetos levados a cabo pelo Matadero. Esta incorporação é estimulada a partir de editais de bolsas e financiamentos de projetos, que procuram garantir os recursos necessários para os criadores e participantes. Outro objetivo que merece ser assinalado é o estabelecimento de uma rede de colaboração, nacional e internacional, com espaços similares, para a efetivação de projetos conjuntos, em conexão com as instituições que formam parte do projeto Matadero Madrid. A colaboração institucional foi constituindo-se gradativamente. Aos espaços de gestão municipal do Matadero, foram se somando, no decorrer do tempo, outros espaços relacionados a distintas entidades. É o caso também da Fundação Germán Sánchez Ruipérez, responsável pela Casa do Leitor.

A Casa do Leitor é uma unidade de informação e cultura voltada para os leitores e a leitura, organizando exposições, conferências, cursos formativos, oficinas de criação, ciclos de música, cinema e artes cênicas, junto a pesquisas aplicadas. O conceito de leitura é central, pois parte-se do pressuposto de que não há manifestação cultural que, para seu conhecimento e desfrute, não requeira um exercício pleno de leitura. Desse modo, a Casa do Leitor proporciona o encontro do público em geral com o mundo dos profissionais e pesquisadores, assim como do público jovem e infantil com o público adulto e sênior.

O aspecto que mais chama a atenção nas atividades da Casa do Leitor é a perspectiva radical de atuação institucional focada na leitura, mas que subverte a discussão ao privilegiar o suporte dos *e-readers* e das redes em relação ao tradicional suporte do livro. O suporte impresso continua ocupando espaço dentro das discussões, exposições e pesquisas que são realizadas, mas na relação com os usuários o foco é na utilização de outros suportes de leitura. As implicações desse giro radical afetaram desde a cultura administrativa-institucional da instituição, que teve que requalificar seus trabalhadores e contratar outros com perfis bastante diferenciados, modificando também as concepções de acervo, de curadoria e de ação cultural utilizadas até então, quando as atividades de mediação da leitura centravam-se no suporte livro. O processo implicou na incorporação de novos modelos de gestão e organização, novas atividades (envolvendo processos de qualificação e formação de mediadores e de usuários), como também mantendo e adaptando atividades já existentes (como os círculos de leitura, agora desenvolvidos de forma híbrida, presencial-virtual, utilizando ferramentas de redes sociais).

Outra experiência madrilenha de política e ação cultural que merece destaque, pelo seu caráter formativo e empoderador dos sujeitos, é a do Medialab-Prado. Trata-se de um “laboratório cidadão” de produção, investigação e difusão de projetos culturais que explora as formas de experimentação e aprendizagem colaborativa que surgiram com as redes digitais. Assim, o Medialab-Prado habilitou uma plataforma aberta que acolhe e permite aos usuários configurar, alterar e modificar os processos de investigação e produção. Dessa forma, procura oferecer sustentação a uma comunidade ativa de usuários por meio do desenvolvimento de projetos colaborativos, além de oferecer distintas maneiras de participação que permitem a colaboração de pessoas com perfis diversos (científico, artístico, técnico), níveis de especialização (principiantes e experientes) e graus de implicação com as propostas. O

espírito que anima essa iniciativa é o de colocar em contato pessoas com pessoas, pessoas com projetos, e projetos com projetos. Para tanto, o Medialab-Prado oferece um espaço de informação, escuta e encontro, atendido por mediadores culturais. As atividades, em sua maioria, são registradas e retransmitidas em vídeo, e posteriormente podem ser consultadas e descarregadas pela web. São realizadas convocatórias abertas para a apresentação de propostas e participação ativa no desenvolvimento desses projetos⁵. Há um programa de atividades composto por oficinas de produção e formação, seminários e debates, reuniões de diferentes grupos de trabalho, mostras de projetos, conferências e outros eventos, como concertos e performances.

Uma terceira experiência é a Casa Encendida, um Centro Social e Cultural da Fundação Caja Madrid, que abriga desde expressões artísticas mais vanguardistas, até cursos e oficinas sobre áreas como meio ambiente ou solidariedade. A programação cultural oferece artes cênicas, cinema, exposições e outras manifestações da criação contemporânea. Desde o início a Casa Encendida apoia jovens criadores no desenvolvimento de suas iniciativas, com programas como "Emergências", "Em Casa" e "Artistas em Residência". Além disso, também possui um completo centro de recursos (biblioteca, midiateca, hemeroteca, laboratórios de rádio, fotografia e multimídia) acessível a todos os públicos.

Na área de Solidariedade da Casa Encendida são prioritárias ações dirigidas à melhoria da sociedade, enfocando os esforços no apoio a pessoas e instituições que trabalham com coletivos desfavorecidos. Na planta baixa do centro, situa-se a Tenda Solidária, espaço dedicado a venda de produtos de Comercio Justo e gestionada pela Solidariedade Internacional. A sustentabilidade é um dos pilares básicos da programação da área de Meio-Ambiente. A Casa Encendida trabalha na formação meio-ambiental, apoiando e promovendo projetos, com especial ênfase no meio-ambiente urbano, desempenhando um papel decisivo na formação e sensibilização de distintos coletivos interessados. Além de oficinas de formação, cursos, fóruns e exposições, a área desenvolve um programa educativo para escolares apoiado em exposições temporais no decorrer do ano.

Dentro da área de Cultura da Casa Encendida convivem quatro subáreas que são: Literatura e Pensamento; Artes Plásticas; Artes Cênicas e Artes Audiovisuais. Junto a estas quatro subáreas há uma quinta subárea, que é a de Oficinas, Seminários, Cursos e Projetos, que se encarrega de agrupar a oferta educativa da área e de estimular a utilização dos espaços de recursos para a criação de que dispõe a Casa Encendida. Na área de Educação, se oferece formação acadêmica e profissional em matérias decisivas para o acesso ao emprego, como o ensino de idiomas ou a informática. Ao mesmo tempo, há uma linha de cursos, oficinas e atividades diversas relacionadas com o apoio ao educador, com especial ênfase na educação não-formal.

3.3. Medellín

No caso de Medellín, o que desperta a reflexão é, de um lado, a conexão das políticas culturais com outras políticas setoriais, e, de outro, a busca de integração da cultura e dos conhecimentos locais com as formas consagradas de conhecimento cultural. Um dos pilares dessa política cultural, o Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín compreende a Biblioteca Pública Piloto, os parques-biblioteca, o Arquivo Histórico e as bibliotecas de bairro. O sistema possui um modelo de gestão cooperativo, coordenado pela Biblioteca Pública Piloto e administrado diretamente pela prefeitura ou por meio de convênios de associação, administração delegada e cooperação. O uso das TICs já se manifesta aqui, na busca de facilitar trocas e proporcionar o diálogo entre os diversos atores e saberes envolvidos, conectando em particular o sistema Municipal à Rede Metropolitana, buscando um desenvolvimento harmônico com os demais programas sociais, em especial os de educação.

⁵ A programação se estrutura em linhas estáveis de trabalho: Interativas (usos criativos da eletrônica e da programação); Inclusiva.net (pesquisa e reflexão acerca da cultura das redes); Visualizar (estratégias e ferramentas de visualização da informação); Laboratório do Pró-Comum (discussão transdisciplinar sobre os bens comuns); AVLAB (criação sonora e audiovisual).

Vale destacar que, em relação ao desenvolvimento urbano, as bibliotecas e os parques biblioteca vêm desempenhando um importante papel na recuperação do tecido urbano e no fortalecimento do capital social. As unidades são geoestrategicamente localizadas, outorgando-lhes um papel detonador de processos de desenvolvimento de territórios com altas densidades populacionais caracterizados por condições de habitação precárias, déficits de equipamentos públicos e zonas de risco socioambiental. São regiões que concentram elevada população em idade escolar e grande número de estabelecimentos educativos, mas sem a contrapartida de equipamentos culturais, desportivos e recreativos, além de barreiras de comunicação, mobilidade e limitado acesso a ferramentas tecnológicas. (MEDELLÍN, 2012). A Biblioteca Espanha, uma das maiores, é um exemplo de conexão com outros serviços públicos, especialmente no que diz respeito à acessibilidade: localiza-se próxima a uma estação de teleférico. Em Medellín, a prefeitura instalou essas linhas de teleféricos para estabelecer uma conexão entre os morros, que concentram grande parte da população de menor renda, com o sistema de transporte público de larga escala (metrô/ônibus) que transita no vale, facilitando seu acesso ao trabalho. Sem essa linha de teleféricos, muitos dos habitantes que teoricamente residiriam próximos à biblioteca, não teriam facilidade de acesso a mesma. Em um estudo realizado em 2010 para a Rede Metropolitana de Medellín, constatou-se que 81% dos usuários eram de estratos socioeconômicos baixo e médio baixo, sendo que o primeiro representava 49% dos usuários. (MEDELLÍN, 2012).

No âmbito instrumental, portanto, os parques biblioteca, com suas associações e conexões, além do impacto sociocultural positivo, vêm colaborando ativamente na redução da “brecha digital” (nos termos de Castells) na cidade de Medellín. Além da agenda cultural e das oficinas de formação e encontro da comunidade, são oferecidos, entre outros serviços: a) serviços de informação, com consulta e empréstimo de material; b) serviços tecnológicos como salas virtuais, bases de dados, oficinas de formação e cadernos digitais (respaldados por 1050 computadores e portal web); c) salas de leitura e estudo com acesso a livros, CDs e DVDs; d) salas “Mi Barrio” (Meu Bairro), cenários para a promoção da história e da memória local.

Do ponto de vista das instalações, chama a atenção o cuidado e o planejamento que é reservado para estes espaços. Os edifícios são fruto de concursos arquitetônicos promovidos pela prefeitura, que escolhe os projetos a partir de sua funcionalidade e adequação ao local – tanto do ponto de vista prático como simbólico. O edifício do parque biblioteca Bélen foi o único cujo projeto não foi resultado de concurso público, sendo uma doação do governo do Japão. A universidade de Tóquio selecionou o arquiteto Hiroshi Naito, que trabalhou com o apoio dessa instituição e, localmente, da Empresa de Desenvolvimento Urbano de Medellín. Ele mudou-se um tempo para a Colômbia, vivendo na comunidade, e criou um projeto que visava constituir pontes entre a cultura local e a cultura japonesa, além de ter doado sua coleção de livros de arte e arquitetura para a biblioteca. O resultado foi um conjunto que, além de funcional, possui grande beleza, constituindo-se hoje num dos pontos turísticos da cidade. Muitos desses parques bibliotecas agregam outras atividades e serviços ao espaço – quadras poliesportivas, agências de micro-crédito, postos de realocação de emprego, espaços de requalificação profissional.

Outro aspecto importante no caso dos parques biblioteca é que eles buscam atender a uma estratégia simbólica de redução dos estigmas territoriais e de melhoria da inserção social da população urbana. Muitas dessas unidades foram construídas em territórios nos quais o imaginário da comunidade estava associado a situações ou eventos conflitivos ou dramáticos. O parque biblioteca Léon de Greiff/ La Ladera, por exemplo, ocupou as instalações do antigo *Cárcel de Varones* (Prisão); o parque biblioteca La Quintana ergue-se num local que era utilizado como “botadero de cadáveres” (cemitério clandestino das forças de repressão e do narcotráfico); e o Parque Belén ergue-se sobre as antigas instalações da Polícia Judicial e de Inteligência do Estado Maior (instituição similar ao nosso antigo DEOPS). A localização dos parques biblioteca em territórios cujo imaginário da coletividade estava relacionado a fatos ou episódios socialmente conflitivos, como antigos aparatos de repressão (cadeias, quartéis), zonas de conflito com o narcotráfico ou regiões sujeitas a desastres

naturais, visava, segundo a administração municipal, reescrever a cidade sobre espaços que outrora foram de dor e morte. Esse cenário ainda não está totalmente distante. Em um dos parques biblioteca, por exemplo, alguns funcionários “negociaram” com representantes de gangues locais que aquele espaço seria uma “zona neutra” – o seja, que os conflitos e disputas não se reproduziriam ali. Foram bem sucedidos, até o momento.

Algumas das formas de mediação cultural da informação confundem-se, dentro da perspectiva de Certeau, com uma nova “produção”. Um exemplo são as salas “Meu Bairro”, uma iniciativa de conectar o conhecimento local (através de registros de história oral, entre outros), assim como a produção de informações de interesse da comunidade (jornais e impressos locais, ou outras formas de produção dos moradores da região), aos demais serviços das bibliotecas parque. Sintonizam-se, assim, a um objetivo mais amplo, que é o de fortalecimento do tecido social e do aumento da auto-estima dos cidadãos pela modificação dos imaginários coletivos e empoderamento local. Em alguns espaços foram desenvolvidas exposições relacionadas às histórias de ocupação do bairro ou da peculiaridade de algumas atividades locais. No caso do parque biblioteca 12 de Outubro, por exemplo, foi dado destaque ao desenvolvimento de movimentos culturais alternativos na localidade em que a instituição está localizada. Foram recolhidos depoimentos, antigas fotos, objetos, que compõem um mapeamento de grupos teatrais, artistas plásticos, eventos, etc. que floresceram apesar das contingências econômicas e políticas. Obviamente, atividades dessa natureza demandam uma equipe com formação interdisciplinar, que é outra das características dessas unidades, que aglutinam não só profissionais da informação, como também historiadores, antropólogos, tecnólogos, economistas, arte-educadores.

4 Ambientes de Informação, desenvolvimento social e cidadania cultural

O contexto de cada uma das experiências culturais aqui descritas é bastante específico, mas em sua diversidade é possível alinhar algumas questões de fundo que são comuns.

No caso dos Pontos de Cultura, sua realidade é muito diversa justamente porque a lógica do Programa Cultura Viva opera com base no apoio a associações socioculturais que já desempenhavam um papel na sociedade mais ampla ou em comunidades locais e específicas. Assim, cada projeto de Ponto de Cultura apresentado pela sociedade civil é estruturado em cima de demandas próprias, necessidades diferentes, que estão diretamente ligadas ao perfil e à capacidade de articulação da organização proponente. Ao atuar com base nessa lógica, a heterogeneidade é algo que necessariamente se faz presente e tem reflexo imediato na análise do programa, tornando muito difícil tecer generalizações simplesmente a partir de seu arcabouço institucional “oficial”.

Existe nos Pontos de Cultura uma diferença crucial em sua capacidade de operação e agenciamento que está ligada a um conjunto de fatores, normalmente, vinculados ao desenvolvimento institucional da organização que o abriga e da capacidade de articulação dos atores envolvidos. Da mesma forma, as práticas relacionadas ao digital complementam e agregam maior complexidade às atividades artísticas relacionadas à dança, ao teatro, aos mamulengos, à capoeira, ao maracatu, à congada, ao artesanato e a tantas outras práticas. Além desses aspectos, é bom lembrar que os praticantes estão dispostos a se engajar em práticas culturais com diferentes intensidades e habilidades, mas também encontram nos Pontos as possibilidades de uma oferta muito heterogênea de atividades e de contato com novas formas de conhecimento e informação. Isto, por outro lado, sinaliza também que para garantir a valorização do sentido emancipatório dessas políticas é necessário estar atento para o desenvolvimento paralelo das mediações educativas e formativas. Essa convergência de perfis diversos e do papel jogado pelas atividades de formação no empoderamento dos sujeitos pode ser ilustrada pela experiência de Medellín. Outro aspecto importante presente nesse exemplo foi a equalização de perfis inter e multi disciplinares na efetivação dessas ações, perceptível no quadro funcional das bibliotecas parque,

composto não só por bibliotecários, mas também por antropólogos, historiadores, pedagogos, informáticos, arte-educadores, etc.

Ao lado das potencialidades desse modelo de política cultural proposto pelo MinC, também ocorrem dificuldades e desafios. De um lado, superar as dificuldades técnicas inerentes às TICs e à sua implementação e apropriação, bem como os trâmites burocráticos e dificuldades no acesso a recursos financeiros. De outro lado, lidar com a heterogeneidade dos grupos, a partir da articulação das entidades culturais no “micro” ou “médio” espaços públicos constituídos pela rede formada por um Pontão, envolve um processo de aprendizagem do diálogo e da administração de controvérsias que implica conflitos, constituição de acordos, avanços e recuos que caracterizam um processo que se desenvolve num período de tempo que nem sempre atende às expectativas ou à própria dinâmica dos atores envolvidos.

As práticas e políticas culturais de mediação brevemente discutidas apontam para essa complexidade, ilustrando como a construção de processos de mediação cultural voltados para o empoderamento dos atores enfrenta dificuldades de distintas naturezas para tentar se enraizar socialmente. A existência da cultura popular demanda uma sensibilidade diferente: seus modos de produção do sentido e de articulação no simbólico a partir de uma pluralidade de experiências estéticas e dos modos de fazer e usar socialmente a cultura e a arte são contradições presentes nesse cotidiano. Políticas culturais fundadas numa perspectiva esquemática e instrumental de “acesso”, “transmissão” ou “disseminação” de conhecimentos e valores institucionalmente legitimados não são a melhor opção para se pensar essas situações.

A questão das mediações sociais nos contextos formativos das políticas e ações culturais mereceria uma maior reflexão. Trata-se do desafio de incorporar uma cultura pedagógica apoiada em formas de experiência que não se restringem à mediação escrita, ligadas a modos de negociação entre conteúdos e significados historicamente muitas vezes estigmatizados, discriminados e deslegitimizados. A *construção* do conhecimento é aqui um fenômeno ao mesmo tempo individual e social, e o *saber*, um “produto” da construção ativa dos sujeitos, mediada técnica, artística e culturalmente. Os exemplos do MidiaLab Prado, em Madrid, assim como os das salas “Meu Bairro” nas bibliotecas parque de Medellín nos permitem verificar que iniciativas dessa natureza são possíveis.

Os aspectos educativos da mediação – a capacitação dos sujeitos envolvidos no uso das tecnologias – mostraram-se, em larga medida, o calcanhar de Aquiles das iniciativas brasileiras. Na já mencionada avaliação realizada pelo IPEA (SILVA; ARAÚJO, 2010) esta dificuldade aparece como um desafio a ser superado. No caso das iniciativas espanholas do MidiaLab e da Casa do Leitor, embora os processos de mediação educativa pareçam ter atingido um maior grau de maturidade, foi possível perceber dificuldades relacionadas ao contexto econômico, que apontavam para a dificuldade de obtenção de recursos necessários à preservação e continuidade dessas iniciativas. Idem para o caso brasileiro, que sofreu desgaste semelhante na transição de governo. No período da gestão da ministra Ana de Hollanda (2011/2012), além dos cortes nos repasses financeiros, o que se pode observar foi uma descontinuidade em relação às políticas anteriores de integração e inclusão cultural por meio da internet e tecnologias digitais, compreendendo a discussão de direitos autorais, livre circulação de material cultural pelas redes e formação e capacitação de agentes culturais via Telecentros e Pontões Culturais. Atualmente, o retorno de Juca Ferreira à pasta acena com um cenário mais positivo em relação à abertura aos movimentos culturais e à resolução destes problemas, muito embora a crise econômica e a contenção de verbas promovidas em todos os âmbitos de governo obscurece o horizonte.

A efetividade dessas ações, todavia, depende de muito mais do que o simples voluntarismo ou o potencial democrático das políticas. A atuação em rede, e não a estritamente tecnológica, mas especialmente a semântica e humana, é ao mesmo tempo uma possibilidade e um desafio. Manifestações culturais específicas, como o teatro popular ou as expressões musicais – cuja visibilidade costuma recair muitas vezes sobre artistas individuais ou pequenos grupos, contando com um expressivo número nas cidades –, parecem apresentar maior facilidade neste tipo de atuação em

subunidades institucionais com diferentes níveis de mediações. Atividades do gênero são vistas em muitos projetos dos Pontos de Cultura, assim como nos projetos de La Casa Encendida ou nas bibliotecas-parque de Medellín, por exemplo. Experiências que, em que pesem as dificuldades, ilustram a mobilização dessas relações para o empreendimento de ações sociopolíticas para reforçar as capacidades de atuação, compartilhamento, aprendizagem e captação de recursos, o que revela a centralidade do conhecimento e dos processos de apropriação de informações para a elaboração e implantação de ações e políticas públicas.

Unidades de Informação, Espaços Culturais, Unidades Híbridas ... a terminologia cambiante poderia denunciar a falta de rigor metodológico – mas preferimos pensar que reflita, antes, a riqueza e multiplicidade das instituições e situações possíveis nesse cenário dinâmico que aproxima as TICs à cultura. Assim, procuramos destacar o valor social e o significado cultural desses lócus. Longe de opor tradição à inovação, parece-nos antes que esta última só se realiza quando consegue lidar criativamente com a primeira. Isso vale tanto para a incorporação das tecnologias, como para configuração de novos serviços e funcionalidades para os cidadãos e as comunidades que se relacionam com estas instituições. Desenham-se assim as possibilidades de constituição de novas ações e cadeias de mediações, numa perspectiva muito mais dialógica que impositiva.

Diante dos atuais conflitos públicos nos modos de representar a vida social Yúdice (2006, p. 47) chamará atenção para a função *política* dos “mediadores” na elaboração e implementação de “políticas socioculturais” que criem espaços onde as distintas narrativas culturais possam ser “concebidas e tornadas compatíveis”. O encontro de indivíduos e de grupos com as instituições merece ser compreendido como um processo complexo povoado por práticas heterogêneas e não excludentes. Nesse sentido, vale relembrar a lição de Michel de Certeau (1994), ao apontar não as restrições impostas pelos aparatos aos indivíduos, mas a criatividade das práticas sociais, para voltarmos nosso olhar para a apropriação das tecnologias e das informações nos processos vivos de produção e circulação da cultura.

5. Considerações finais: mediações, processos de formação e apropriação social do conhecimento

Muito resumidamente, podemos dizer que o estabelecimento de uma educação formal se consolida com a Modernidade, tornando-se uma área de atuação e particular interesse tanto dos Estados-Nação como da sociedade civil organizada em instituições (pioneiramente a Igreja, e, posteriormente as empresas capitalistas). As tecnologias de informação e comunicação e as mudanças culturais decorrentes de seu emprego sempre estiveram presentes nesse processo, e seus posteriores desenvolvimentos acabaram por alterar, progressivamente, esse balanço entre educação formal e informal na contemporaneidade.

O que se percebe, hoje, é um processo de descentramento e disseminação dos saberes que passa ao largo da escola e de outras instituições legitimadoras do conhecimento. Isto não significa que essas instituições tenham perdido totalmente sua importância ou poder, mas que seu papel na constituição do tecido social está sendo deslocado de lugar e que sua legitimidade esteja sendo contestada. Estas instituições não podem impedir agora que uma diversidade de saberes socialmente valiosos circule fora de seu território, sem lhes pedir permissão, nos espaços dos meios de comunicação e da internet.

A tecnologia, segundo Neal Postman, provoca mudanças “ecológicas”: ela modifica totalmente as relações no ambiente em que é introduzida. Em torno da tecnologia constituem-se instituições cuja organização (e, por vezes, as próprias razões de ser) reflete a visão de mundo promovida por essa tecnologia. A disputa tecnológica é, portanto, também ideológica. Quando as instituições são ameaçadas, de alguma maneira é a cultura que se encontra em crise. O fundamental, portanto, é saber em que medida os novos meios tecnológicos alteram a concepção sobre o que é o aprendizado e, no limite, sobre o que é a escola e o que é a educação: “As novas tecnologias alteram a estrutura de nossos interesses: as coisas sobre as quais

pensamos. Alteram o caráter de nossos símbolos: as coisas com que pensamos. E alteram a natureza da comunidade: a arena na qual os pensamentos se desenvolvem.”. (POSTMAN, 1994, p. 29). Para ele, existem questões sérias a serem abordadas, que dizem respeito a quanto as novas tecnologias estão redefinindo o papel da escola e os valores que a permeiam: os problemas que as escolas não podem solucionar sem computadores também não saberão solucionar com eles. Postman propõe assim uma educação tecnológica, que seria diferente de uma educação técnica, pensada apenas como treinamento para o uso de equipamentos, e sim uma educação voltada a refletir acerca dos usos sociais e culturais da tecnologia.

De um modo geral, a concepção de mediação como ação educativa que se estabeleceu hegemonicamente prioriza algumas modalidades de informação, de tipos de leitura e de práticas de intermediação cultural legitimadas pelo *status quo*, em detrimento de outras, que valorizariam o estabelecimento de vínculos mais orgânicos dos sujeitos com o conhecimento prático, racional e técnico. Enquanto essa primeira concepção se satisfaria com a assimilação e não com a apropriação da cultura artística e científica, desencadeando mediações e leituras esvaziadas, parece-nos fundamental refletir sobre este ponto, quando se tem em vista uma real inserção dos sujeitos na cultura. Assim, quando discutimos o impacto gerado pelas tecnologias digitais e, em particular, pelas redes sociais, nas possibilidades de acesso, circulação e expressão cultural, no capítulo três, tínhamos essa perspectiva em mente.

A reflexão sobre essa dinâmica social contemporânea nos leva a considerar dois pontos complementares. O primeiro, a importância estratégica que as unidades de informação e seus profissionais poderiam desempenhar na sociedade em termos de uma construção cidadã do conhecimento. Isso é válido tanto para as bibliotecas – públicas, escolares, comunitárias, especializadas – como para outras unidades de informação, algumas delas com essa clara vocação, como os museus, e outras que eventualmente atuam nessa perspectiva, como arquivos e centros de documentação. O segundo ponto foi perceber que definir hoje o que seria uma Unidade de Informação (UI) tornou-se cada vez mais difícil, dada a variedade e complexidade de perfis possíveis que as mesmas podem adotar. A partir das experiências discutidas, fomos cristalizando a convicção de que, de modo crescente, elas tendem a incorporar o universo das práticas culturais dos sujeitos, cada vez mais mediatizadas pelas tecnologias. Nesse sentido é que busco compreendê-las como UCIs – Unidades Culturais de Infocomunicação, locais estratégicos para a realização de práticas e políticas culturais emancipadoras, passíveis de apropriação pelos sujeitos na perspectiva de construção da cidadania cultural e dos processos de formação permanente, cada vez mais exigidos por nossa sociedade.

A questão não é focar em mais conhecimento, na lógica da pura acumulação e difusão quantitativa. O desafio reside na necessidade de se refletir, a partir das mediações e políticas culturais, as questões relacionadas à formação de acervos, aos formatos informacionais, aos conteúdos das mensagens, às relações com os usuários. Desse modo, as políticas de informação e comunicação seriam, hoje, também políticas culturais. Os novos ambientes de informação seriam, na verdade, *unidades culturais da infocomunicação*, aparatos, dispositivos e tecnologias mediadoras, capazes de transmitir conhecimento intercultural e proporcionar a comunicação e a expressão dos indivíduos e grupos.

Não procuramos criar aqui uma apologia ao digital e às TICs, mas de fazer constar que sua presença, mesmo que problemática, enriquece e disponibiliza novos meios e recursos para a criação cultural e para a dinamização das relações sociais. Essas considerações, ainda em construção, apontam para o fato de que o grau de autonomia e as condições socioculturais dadas para a apropriação da informação e dos usos das tecnologias variam contextualmente. A presença de recursos humanos capacitados tanto no plano dos processos culturais, como no domínio de habilidades tecnológicas, torna-se um elemento de fundamental importância para o sucesso dessas iniciativas.

Entretanto, esse território da cultura, cada vez mais dinâmico e promissor, tem sido pouco explorado particularmente pelos profissionais e pesquisadores das áreas de Ciência da Informação, mas também das Ciências Sociais, da Comunicação e mesmo da Educação. No caso específico do primeiro grupo, de um lado, por não se apresentar

como um “destino natural”, como os ambientes clássica e historicamente ligados ao campo (bibliotecas, arquivos, museus). Por outro lado, porque em geral os currículos dos cursos carecem de elementos formativos que predisponham e capacitem os futuros egressos a pesquisar e, principalmente, atuar nessa área.

Desse modo, investir na formação cultural mais ampla desses profissionais e pesquisadores apresenta-se como iniciativa estratégica e necessária, não só por descortinar novos espaços e possibilidades de atuação, mas também, e principalmente, para formar indivíduos mais críticos e criativos, capazes de construir novas possibilidades de atuação para si e contribuir para a construção de uma sociedade mais rica e diversificada culturalmente.

Referências

Almeida, Marco A. (2014) Políticas culturais e redes sociotécnicas: reconfigurando o espaço público. *Revista Ciências Sociais Unisinos*, São Leopoldo, Vol. 50, N. 1, 54-64, jan/abr.

Augé, Marc. (1994) *Não-lugares. Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. 3a. ed. Campinas: Papirus.

Catarino, Maria Elisabete; Baptista, Maria Alice (2007) Folksonomia: um novo conceito para a organização dos recursos digitais na Web. In: *DataGramaZero – Revista de Ciência da Informação* v. 8 n. 3 jun. Disponível em http://dgz.org.br/jun07/Art_04.htm

Certeau, Michel de (1994) *A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer*. Petrópolis (RJ): Vozes.

Gleick, James (2013) *A informação: uma história, uma teoria, uma enxurrada*. São Paulo: Companhia das Letras.

Gracioso, Luciana de Souza (2008) *Filosofia da linguagem e ciência da informação: jogos de linguagem e ação comunicativa no contexto das ações de informação em tecnologias virtuais*. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: IBICT-UFF.

Martin-Barbero, Jesus (1987). *De los medios a las mediaciones - comunicación, cultura y hegemonia*. México: Gustavo Gili.

----- (2009) Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. *Revista Electrónica Teoría de la Educación* Vol. 10. Nº 1 Disponível em: <http://www.usal.es/teoriaeducacion> acesso: 15/05/2015.

Medellín, Alcadia (2012) *Laboratorio Medellín: catálogo de diez prácticas vivas*. Medellín: Alcadía de Medellín/Mesa Editores.

MinC Ministério da Cultura. *Pontos de Cultura*. Disponível em <http://www.cultura.gov.br/pontos-de-cultura1>. Acesso em 23/09/2014.

Postman, Neil (1994) *Tecnopólio – A rendição da Cultura à Tecnologia*. São Paulo: Nobel.

Santos, Gildenir C.; Ribeiro, Célia M. (2003) *Acrônimos, siglas e termos técnicos: arquivística, biblioteconomia, documentação, informática*. Campinas (SP): Editora Átomo.

Shirky, C. Ontologias são superestimadas: categorias, links e etiquetas. *Extralibris*. Disponível em: <http://extralibris.org/artigos-e-estudos/ontologias-sao-superestimadas-categorias-links-e-etiquetas> Acesso em: 10 abr. 2015.

Silva, Frederico Barbosa A. (2011) Cultura viva e o digital. In: Silva, F. B. A.; Calabre, L. (orgs.) *Pontos de Cultura: olhares sobre o programa Cultura Viva*. (pp. 13-59). Brasília: IPEA.

Silva, F. A. B.; Araújo, H. E. (2010) *Cultura Viva: avaliação do Programa Arte Educação e Cidadania*. Brasília: IPEA.

Vianna, Hermano (2011) Internet e inclusão digital: apropriando e traduzindo tecnologias. In: Schwarcz, L. M.; Botelho, A. (orgs.) *Agenda brasileira: temas de uma sociedade em mudança*. (pp. 314-323) São Paulo: Companhia das Letras.

Warschauer, Mark (2006) *Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate*. São Paulo: Senac.

Wal, Thomas Vander (2007) Folksonomy Coinage and Definition. Fevereiro/2007. Disponível em <http://www.vanderwal.net/folksonomy.html>

Yúdice, George (2006) *A conveniência da cultura: usos da cultura na era global*. Belo Horizonte: UFMG.